

Flautas em Monte Droomen

Uma breve aventura introdutória para apresentar aos jogadores os mistérios de Dolmenwood.

Flautas em Droomen Knoll é uma curta aventura introdutória ambientada em uma antiga ruína de fadas, agora a base de um bando de crookhorns que espionam um assentamento próximo.

Níveis de personagem 1 – 2

Esta aventura foi projetada para PCs de Nível 1–2. É uma ótima introdução a Dolmenwood para grupos novos no cenário. Um total de aproximadamente 5.000 gp em tesouro monetário está presente.

Localização

Escolha em qual assentamento os PCs começarão e localize esta aventura em algum lugar nas proximidades. Por exemplo, no hexágono 0809 (perto de Lankshorn), hexágono 1111 (perto de Dreg) ou hexágono 1206 (perto de Prigwort). O Mestre pode exigir que os PCs viajem até o local da aventura ou pode começar o jogo quando eles se aproximarem do local (Área 1).

Historia para o narrador

Fortaleza das Fadas

Há muito tempo, uma fortaleza das fadas erguia-se no topo de uma colina no antigo domínio mortal do Príncipe Mallowheart (p. 34) em Dolmenwood. O príncipe e seus cortesãos elfos do gelo visitavam a fortaleza ocasionalmente, reunindo-se para banquetes e festividades. Uma pequena série de masmorras abrigava prisioneiros para o entretenimento do príncipe e sua comitiva.

Com o passar do tempo no mundo mortal e as alianças e caprichos no Reino das Fadas mudando, a fortaleza acabou sendo abandonada. Após séculos, caiu em ruínas e foi esquecida.

Espiões Crookhorn

Nas últimas semanas, um bando de crookhorns se instalou nas ruínas, usando-as como base de operações para espionar as atividades dos

moradores locais. Eles têm instruções para contatar elementos corruptos nas autoridades locais e descobrir seus segredos.

O Prisioneiro

Quando a fortaleza foi abandonada, um prisioneiro foi deixado para trás — um elfo do gelo traiçoeiro chamado Fome-Assobia-Para-Onde a quem Mallowheart condenou à prisão eterna no mundo mortal. Preso por magia, o prisioneiro caiu em um devaneio intermitente, perdido no tempo e no mundo.

Flautas no Monte Droomen

Os crookhorns, explorando as masmorras sob a fortaleza, despertaram o prisioneiro de seu devaneio. Ele agora espera escapar com a ajuda de mortais. Moldando um conjunto de flautas de Pã a partir dos ossos de vermes da masmorra, sua bela e encantadora música agora ecoa das ruínas. Os crookhorns acompanham zombeteiramente sua flauta com suas próprias melodias estridentes, mas outros mortais podem ser atraídos para ajudar o prisioneiro.

Ganchos

Selecione um ou mais dos seguintes ganchos para atrair os PCs para a aventura. Ao selecionar um gancho, considere os interesses e inclinações dos jogadores e seus personagens.

Por exemplo, personagens com inclinações heroicas podem ser atraídos pelo gancho do **Jovem Desaparecido**, enquanto o gancho do **Cálice das Fadas** pode atrair aqueles com uma inclinação mais mercenária.

Jovem Desaparecido

Um jovem humano local sonhador, chamado Arda Vague, está desaparecido e sua família busca a ajuda dos personagens para trazê-lo para casa. Eles relatam que ele passou várias noites na última semana visitando Monte Droomen, onde disse ter ouvido música encantadora. A família teme que ele tenha sido sequestrado por fadas e fornece aos personagens um par de *cold iron shortswords*, além de indicações para o monte.

Eles oferecem aos personagens 200 gp pelo retorno seguro de Arda.

Na realidade: Arda foi capturado pelos crookhorns que habitam as ruínas do Monte Droomen.

Avistamentos de Crookhorns

Dois humanos da polícia local contatam os PCs com uma missão secreta para auxiliar o assentamento local. O Sargento Homer Bregson informa os PCs sobre relatos de crookhorns rondando as ruínas no topo do Morro Droomen. Os líderes do assentamento pagarão 200 gp ao grupo para explorar o morro e eliminar qualquer atividade de crookhorns. O colega de Homer, o guarda Rodger Burl, esclarece que os relatórios provavelmente são bobagens.

Na realidade: Os relatos dos crookhorns são verdadeiros. Rodger Burl se encontra regularmente com eles nos arredores do assentamento à noite. Ele e vários outros policiais foram corrompidos pelo mestre dos crookhorns, o Nag-Lord, Atanuwë.

O Cálice das Fadas

Os PCs entram em posse de uma página de um livro antigo que descreve a antiga fortaleza das fadas no topo do Morro Droomen. A página descreve um cálice de pelúcidium de grande beleza (e, presumivelmente, valor material) escondido em uma piscina mágica em um salão secreto sob a fortaleza. A nota enigmática “Gelo de fada e sangue mortal” aparece na parte inferior da página.

Na realidade: A página se refere à Área 13, onde o cálice pode de fato ser encontrado. A nota enigmática se refere aos meios de remover o gelo que protege o cálice.

Acontecimentos Aleatórios

A cada turno em que os PCs exploram o local, há uma chance de 1 em 6 de um acontecimento aleatório. Se a chance surgir, role 1d6 para um dos eventos abaixo.

1. **1d4 stirges** da Área 10 voando em busca de presas.
2. Um **crookhorn** da Área 5 cambaleando bêbado, gritando “Grobnott, a larva está no alto!”
3. **1d3 redcaps** rastejando pelas ruínas, buscando provocar e atormentar os mortais.
4. Uma rajada de vento congelante açoita o local.
5. Um pedaço da parede congela. Nele, uma inscrição élfica superior em gelo diz: “Eterno ele apodrecerá.”
6. Fontes de luz piscam e ficam azul claras por 1 turno.

1. Aproximando-se do Morro

Uma colina se ergue acima das copas das árvores, dominando a mata ao redor. Sob os pés, flores pálidas azuladas cobrem o chão. Nas encostas, bétulas finas de tronco prateado crescem inclinadas, sussurrando ao vento.

Carregada pela brisa, uma música cacofônica ecoa de uma fortaleza em ruínas próximas: flautas agudas e lúgubres, tambores e trompetes estridentes, entrecortados por gritos ásperos em uma língua desconhecida.

Ao ouvir com atenção, o som das flautas evoca visões melancólicas de Dolmenwood em pleno inverno — fria, desolada e silenciosa.

Ruínas Antigas

Pilhas de pedra desmoronadas, cobertas por musgo espalham-se pelo local. Uma torre ainda se mantém de pé, com cerca de 6 metros de altura, inclinada e tomada pela vegetação.

Um pátio central murado ergue-se adiante, com paredes de 3 metros e um parapeito esculpido com desenhos de pingentes de gelo.

Um arco pontudo permanece intacto, conduzindo mais para dentro das ruínas, ladeado por torres estreitas em forma de espiral.

Aproximação descuidada: 2 em 6 chances de ser avistado pelo vigia na torre (Área 4), que dará o alarme.

Tocando a pedra: Gelada, independentemente da estação. À noite: Uma luz fraca pode ser vista tremeluzindo no topo da torre (Área 4).

2. Torre em ruínas

Montes de escombros cobertos por musgo e hera se erguem diante de vocês. Entre as pedras, um buraco estreito — com cerca de 60 centímetros de largura — se abre, descendo para a escuridão.

Examinando o buraco: Um túnel, com forte cheiro de guano, desce 4,5 m até uma câmara abaixo (Área 10). Penas pretas estão espalhadas ao redor do buraco.

Ruídos e odores: Ruídos altos ou cheiros fortes de carne atraem 1d6 stirges que se empoleiram abaixo (veja Área 10) a voar para fora do buraco em busca de presas.

3. Bosque de Clematis

Moita densa de cipós ocupa cerca de 3 metros de raio. Flores roxas exalam um aroma doce no ar.

Em meio à mata fechada: Personagens avançando pela mata fechada descobrem uma entrada alternativa para a Área 5.

4. Torre de Observação

A torre está parcialmente desabada, inclinada, com cerca de seis metros de altura. A entrada está aberta, sem porta. No interior, uma escada em espiral sobe até um andar superior exposto, cercado por ameias quebradas.

Greta — Vigia Crookhorn

Uma fêmea **Crookhorn**, curvada e ossuda, com chifres pesados que a puxam para frente. Um único grande dente salta da boca, o lábio inchado deixando baba escorrer constantemente. No braço, ela usa uma cinta improvisada de painéis tortos que tilintam baixinho a cada movimento. Uma lanterna encapuzada lança uma luz fraca.

Estatísticas de combate: Crookhorn. 6 PV. Empunha painéis (1d4 dano).

5. Pátio Murado; Bert, Drogba, Grip e Scrag, Crookhorn festeiros

À luz da fogueira, vocês avistam quatro chifres torsos altos e esguios, cada um com cerca de 1,80 m de altura. Estão grogues e cambaleantes de bebida, com calças listradas e largas, e armaduras esfarrapadas de correntes e couro.

Saltitam e dançam ao redor do fogo, bebendo de odres e garrafas, batendo tambores e tocando trombetas roucas, fazendo uma música alta e desordenada que ecoa pela mata.

Entre risadas e arrotos, zombam uns dos outros e gritam com escárnio: “Mais rápido, mais rápido, Flauzinho!”

Uma fogueira crepitante arde no centro, soltando fumaça espessa. Pedacos de carne assam lentamente. Provisões estão espalhadas ao redor. Perto dali, amontoados de peles formam leitos sujos e fétidos.

Escadas para a Área 6: O som estridente de uma flauta e roncões vêm de baixo. Uma escada aberta desce 4,5 metros.

Provisões: 12 garrafas de cerveja rançosa. 20 porções de tabaco de *Burglar's Blend*. Um cordão de salsichas viscosas.

Inspecionando as camas: Teste de resistência contra a Doom ou contrai a doença do Crookhorn. Uma estatueta de bronze de uma ninfa dançante (50 gp) está escondida em uma das camas.

Reação: Faça um Teste de Reação.

Fala: Balbucios estridentes. Gafe. Bert e Scrag falam um dialeto bruto de Woldish.

Conhecimento: O líder (Grobnott) medita nas masmorras abaixo (Área 7). Alguém avistou um “bando de corujas sarnentas” do lado de fora (os stirges na Área 10).

Estatísticas de combate: Crookhorn. PV 4, 7, 9, 10. Lanças (1d6). -1 em Testes de Ataque e Testes de Resistência devido à embriaguez.

6. Galo de Guarda

Lajes úmidas e escorregadias sob os pés. O teto abobadado se eleva baixo, opressivo. As paredes, de reboco gasto, ainda guardam vestígios apagados de cor.

Examinando as paredes: Restos desbotados de murais representando silhuetas humanoides brancas em uma floresta de pinheiros coberta de geada.

Leste (Área 12): flauta ressoando.

Galo Mutante

Galo grande e esfarrapado (cerca de 1 m de comprimento). Duas cabeças pendem frouxas. Penas vermelhas e negras, oleosas e imundas. A criatura cochila, tombada, roncando baixo. Uma corda presa ao pescoço a mantém atada à maçaneta da porta.

Passando sorrateiramente: Os PCs têm 3 em 6 chances de surpreender o galo adormecido. Faça um Teste de Surpresa uma vez por rodada.

Reação: Se acordado, o galo pula e canta alto, alertando Grobnott na Área 7 e os Crookhorn na Área 5. Alimentar o galo o impede de cantar.

Acorrentado: Não pode sair desta sala.

7. A Toca de Grobnott

Blocos de pedra formam paredes, piso e teto — tudo maciço, frio e antigo. Caixotes destruídos estão empilhados ao redor, vazios e abandonados.

No centro, um círculo de velas amarelas arde com chama vacilante — a cera é irregular... feita de gordura humana.

Uma fumaça alaranjada se ergue delas, girando no ar como algo vivo, espalhando um cheiro podre e sufocante.

Pelos cantos, montes de peles imundas servem de leito — sujos, úmidos... e ainda recentes.

Grobnott — Líder Crookhorn

Homem cabras, grande e robusto (cerca de dois metros de altura). Um manto de peles pesado e engordurado cobre seu corpo. Seus olhos, vermelhos e inchados, brilham com um fulgor fraco.

Ele se encontra agachado no centro de um círculo de velas. O corpo balança lentamente, olhos fechados, enquanto inala a fumaça espessa que sobe ao seu redor.

Reação: Em um estado de fúria psicodélica, ataca qualquer um que o perturbe. Grita para os Crookhorns na Área 5 pedindo ajuda.

Fala: Gritos roucos. Sotaque carregado.

Estatísticas de combate: Crookhorn. 14 PV. Clava com espinhos (1d6).

Pertences: Chave para desarmar o Baú Armadilhado. A recuperação requer um Teste de Resistência Contra Doom ou contrair uma doença de Crookhorn.

Arda Vague—Prisioneiro

Um jovem, ainda no fim da adolescência. Veste roupas simples e apertadas — calças e camisa já marcadas pelo uso. Está jogado em um canto, o corpo contorcido. Cordas o prendem com força brutal, afundando na carne. Os olhos, arregalados, não focam em nada. Ele encara o vazio — como se algo dentro dele já tivesse se perdido.

Reação: Incoerente (sob o efeito da fumaça da vela). A cabeça clareia se levado para o ar fresco. Implora para ser devolvido ao assentamento local.

Origem: Arda visitou Monte Droomen repetidamente, encantado pela música mágica da flauta que emanava da ruína (Área 12). Ele foi capturado pelos cornos.

Baú Armadilha: Baú de madeira (60 cm de diâmetro). Faixas de ferro (resistentes). Fechadura de ferro (rústica, +1 em Testes de Arrombamento).

Abertura: O baú está destrancado, mas abri-lo sem girar a fechadura primeiro tem 4 em 6 chances de acionar uma armadilha mecânica: um dardo envenenado é disparado contra o personagem (Teste de Ataque com Ataque +2). Se o dardo acertar, causa 1 ponto de dano e a vítima deve fazer um Teste de Resistência Contra Doom ou perder 1 PV por hora até que o veneno seja curado.

Conteúdo: Sacos com 200 sp e 500 gp. Um par de braceletes de ouro retorcido cravejados de âmbar (750 gp cada). Um bilhete rabiscado em Gaffe, com instruções para contatar um tal de Rodger Burl no assentamento local (onde quer que a aventura se passe) a respeito de seus espiões na polícia.

Relógio de sol de pedra

Um relógio de sol; Runas entalhadas circundam sua borda gasta. No centro, o ponteiro ergue-se coberto de gelo, cintilando à luz. Mesmo na escuridão, a chama das tochas projeta sua sombra de forma antinatural, como se ainda marcasse o tempo.

Inscrição: Escrita em uma escrita mágica que qualquer criatura senciente pode ler: “Na Lenta Passagem dos Éons, a Misericórdia de Mallowheart Pode Brilhar.”

Projetando luz: Se a sombra do gnômon for mantida por 30 segundos ou mais, precisamente às sete horas e meia, a proteção mágica na porta da masmorra (Área 12) é dissipada.

Escultura em relevo

Atrás do relógio de sol, no fundo da alcova, jaz a figura de um elfo nobre. Seu rosto carrega uma expressão amarga e endurecida pelo tempo. Veste mantos ricos, adornados com peles finas, agora tomados pelo pó. Sobre a cabeça, uma coroa de espinhos cravejada de diamantes reluz fracamente na penumbra.

Personagens Elfos: Reconhecem o homem como o Príncipe Mallowheart, meio-irmão afastado do Príncipe do Gelo.

Toque: O personagem fica coberto de gelo e treme por 1 turno: -1 penalidade nas Jogadas de Ataque.

9. Murais Nobres

Blocos de pedra formam paredes e piso. O teto abobadado se ergue a cerca de 4,5 metros. Uma camada de gelo recobre todas as superfícies. Uma longa mesa de pedra, com cerca de 6 metros, está tombada — entalhada com cenas de caça.

Murais dos Elfos do Gelo

Seis alcovas em arco, com cerca de dois metros e meio de altura, se alinham ao longo da parede. No fundo de cada uma, murais desbotados retratam

antigos elfos do gelo. Abaixo de cada figura, um nome está inscrito em runas — uma escrita mágica que qualquer ser consciente consegue ler.

A—Príncipe Sete Após o Meio-Dia: Nobre alto, expressão amarga, rosto enegrecido pela hipotermia. Vestido com vestes de pele rica usando uma coroa de espinhos e diamantes. Os personagens elfos reconhecem o homem como o Príncipe Coração de Malva (também conhecido como Sete Após o Meio-Dia), meio-irmão afastado do Príncipe Frio.

B—Dama Prateada-Tão-Espelhada: Nobre esbelta, tocando uma harpa em forma de anjo com cabeça em forma de lágrima.

C—Sir Aurora-Nunca-Floresce: Cavaleiro alto, armadura coberta de gelo, barba de gelo.

D—Lorde Osso-Adormecido: Nobre corpulento, olhos arregalados, expressão alegre.

E—Sussurro-da-Luz-de-Vela: Mulher escultural, empunhando espada longa e escudo.

F—Fome-Assobia-Para Onde: Homem esguio, cabelo como penugem, tocando uma flauta de prata. Um trio de cães vermelho sangue morde seus calcanhares. Os cães são mais brilhantes que o resto do mural, como se tivessem sido adicionados posteriormente.

10. Covil de Stirge

Lajes de pedra úmidas e escorregadias. O teto desabou em partes, ainda se erguendo a cerca de 3 metros. Um buraco estreito no alto leva para cima. Montes de entulho espalham-se pelo chão. As paredes, de reboco gasto, ainda guardam vestígios de cor. Tudo está manchado de guano — o ar fede, ácido e sufocante.

Examinando o buraco: Um túnel sobe 4,5 metros até a superfície (Área 2).

Examinando as paredes: Restos desbotados de murais representando elfos do gelo tocando

instrumentos musicais aparentemente esculpidos em ossos humanoides.

Portas para a Área 9: Penduradas pelas dobradiças, parcialmente quebradas. Remanescentes de entalhes em galhos de árvores cobertos de gelo.

Oeste (Área 12): flautas lamentosas.

5 Estirges

Presas às nervuras da abóbada, imóveis... quase invisíveis na penumbra. As penas brilham — negras, oleosas — refletindo a luz como se estivessem molhadas. De seus corpos pendem trombas finas e pontiagudas... se contorcendo... tremendo... como se já sentissem o cheiro do sangue. Então, um leve bater de asas.

Reação: Voam freneticamente pela sala se perturbados. Faça um Teste de Moral para determinar se eles atacam ou fogem pelo buraco no teto.

Estatísticas de combate: Estirge. PV 1, 3, 3, 4, 4.

Cadáver Encapuzado

Cadáver humano masculino (alto, magro). Envolto em preto (empoeirado). Perfurado e ressecado (sangue drenado por estirges). Espalhado (sobre escombros).

Buscando: Estatueta de coruja dourada (150 gp), *Scroll of Decipher*, anel de platina com um topázio em forma de olho (700 gp), *Oracle Crystal*. Os nativos de Dolmenwood reconhecem este como o cadáver de um aldeão Drune.

Cristal do Oráculo

Um cristal laranja pálido de 2,5 cm (50 gp). Qualquer um que o toque tem uma visão fugaz de um esqueleto de veado coberto de lodo e se contorcendo, em um círculo de 7 monumentos de pedra. Uma voz sinistra entoia: “Maus presságios nas Pedras do Porquê. O inverno está chegando.” (Esta visão se refere à primeira cena do cenário de aventura de Dolmenwood, Filha do Inverno.)

11. Cela Vazia

Porta de cela com grade. Paredes, piso e teto de blocos de pedra (cerca de 2,5 m de altura). O ar é seco, carregado de poeira. No chão, ossos soltos — um crânio élfico e alguns ossos de braço. Riscos na parede, fracos e antigos, quase apagados pelo tempo.

11. O prisioneiro

Porta de cela com grades. Blocos de pedra formam paredes, piso e teto baixo (cerca de 2,5 m). Vazio — não há móveis nem sinais de conforto.

Ao entrar: A porta está magicamente selada. Chamas azuis cintilam sobre ela ao toque (inofensivas). Ela só pode ser aberta por magia (ex.: *Knock*, *Dispel Magic* contra um conjurador de nível 14) ou usando o relógio de sol na Área 8.

Thinwhistle (Flauta de Lata) — Elfo Aprisionado

Um elfo do gelo — magro, consumido, com o rosto cavado como se a vida lhe tivesse sido drenada. Veste trapos gastos, restos do que um dia foram rendas finas. Seus cabelos são selvagens, emaranhados como penugem seca levada pelo vento.

As unhas, longas e retorcidas, lembram garras. Em suas mãos, ele sopra uma flauta feita de ossos de rato, emitindo um som fino e inquietante, quase sobrenatural.

Ele caminha de um lado para o outro, sem ritmo, em movimentos quebrados e imprevisíveis... como se estivesse fora de compasso com o próprio mundo.

Reconhecimento: Os PCs que estudaram os murais na Área 9 reconhecem Thinwhistle como o elfo chamado Famine-Whistles-Whither (Fome — Assobios para onde?).

Reação: Implora aos PCs que o libertem. Afirmar ter sido preso injustamente pelo cruel Mallowheart. Balbucia sobre a “Misericórdia de Mallowheart”.

Se libertado: Ele tenta deixar as ruínas o mais rápido possível e foge, rindo, para a floresta.

Recompensa: Em troca de ajuda para escapar, Thinwhistle revela como acessar a piscina mágica e seus tesouros (Área 13) através da porta secreta na Área 7.

Fala: Aguda. Discurso desconexo e confuso. Sotaque da Floresta, Silvestre, Alto Élfico.

Origem: Outrora um cortesão do Príncipe Mallowheart chamado Famine-Whistles-Whither (um nome que agora ele só se lembra vagamente). Num acesso de ciúme, ele assou os cães favoritos do príncipe em uma torta. Ele foi capturado e aprisionado aqui, onde permaneceu, esquecido, por séculos a fio.

Medium Fairy — Sentient — Chaotic

Level 5 AC 12 HP 20 Saves D10 R11 H12 B13 S14 Att 2 claws (+4, 1d3) or music (command) Speed 40 Morale 8 XP 260

Cold iron: Suffers 1 extra point of damage when hit with cold iron weapons. **Magic resistance:** +2 bonus to Saving Throws against effects of magical origin. **Music:** Maddening panpipe music directed at a chosen target, who must **Save Versus Spell** or attack their allies for 1 Round.

13. Poça Mágica

Você entra em uma câmara de pedra. As paredes e o chão são feitos de blocos antigos, e o teto curvado se ergue alto acima de você. O frio é intenso — sua respiração sai em vapor. Flocos de neve caem suavemente do teto, acumulando-se nos cantos. As paredes, cobertas por reboco que se desfaz, ainda guardam vestígios apagados de antigas cores.

Examinando as paredes: Restos desbotados de murais retratando vítimas humanas sangrando em um lago congelado.

Poça Congelada

Uma bacia de pedra, com cerca de três metros de largura. Ao redor da borda, entalhes de crânios de cervo encaram em silêncio. A água, congelada e escura, desce a mais de um metro de profundidade. Sob o gelo, uma luz cintila... fraca, mas inquietante.

Sob o gelo: Na base da piscina encontra-se um cálice de pelúcidium cintilante, gravado com veados chorando com lágrimas de cristal de gelo (2.000 gp). No cálice, há uma dose única de *Liquid Time*, magicamente separada da água da piscina.

Quebrando o gelo: O cálice gira e desaparece. Ele se reforma, junto com o gelo, após 2 turnos.

Sangue mortal: Uma gota de sangue mortal faz o gelo recuar por 2 turnos, tornando o tesouro abaixo acessível.

Entrando na água: O frio extremo inflige 1 ponto de dano por rodada.

Liquid Time
Um líquido curioso com qualidades visuais e táteis em constante mudança — viscoso e depois aquoso, transparente e depois opaco, lilás e depois escarlate. Tem o cheiro e o gosto da bebida favorita de quem o bebe. Efeito: Acelera a passagem do usuário pelo tempo, dobrando sua Velocidade e permitindo o dobro do número normal de ataques ou outras ações por rodada. Dura 1d6+6 turnos. Essa aceleração temporal faz com que o usuário envelheça 1d6 anos.

Epílogo

A aventura pode ter várias repercussões, dependendo das ações dos PCs. A seguir, alguns possíveis desdobramentos que o Mestre pode inserir na campanha em andamento.

O Prisioneiro Libertado

O elfo do gelo Thinwhistle (Área 12), se libertado, desaparece inicialmente. No entanto, ele pode reaparecer mais tarde na campanha como um antagonista irritante ou um aliado ocasional dos PCs.

Espiões Locais

Os PCs podem descobrir a corrupção na polícia local. Isso pode levar a intrigas e novas aventuras no assentamento local, à medida que os PCs ajudam a desmascarar os elementos corruptos e levá-los à justiça.

O Interesse de Atanuwë Despertado

Se os PCs derrotarem os Crookhorns em Droomen Knoll, a notícia pode eventualmente chegar a Atanuwë. Crookhorns e outros lacaios do Senhor dos Nags podem rastrear os PCs para se vingar ou tentar corrompê-los e recrutá-los.

Bestiário

Stirge; Small Animal—Animal — Neutral

Level 1 AC 12 HP 1d8 (4) Saves D12 R13 H14 B15 S16 **Att** Beak (+0, 1d3 + blood drain) **Speed** 10 **Fly** 60 **Morale** 9 **XP** 15

Dive attack: +2 Attack bonus in first Round. **Blood drain:** Attaches to victim on a successful attack, doing 1d3 automatic damage per Round. **Detaching:** Once latched onto a victim, a stirge will not let go until the victim is dead. Attacks against a latched on stirge suffer a –4 penalty, with a natural 1 Attack Roll hitting the victim instead, inflicting normal damage. **If the victim dies:** The stirge detaches and flies away.

Crookhorn; Medium — Sentient — Chaotic

Level 2 AC 13 HP 2d8 (9) Saves D12 R13 H14 B15 S16 **Attacks** Weapon (+1) or bite (+1, 1d6 + disease) or horns (+1, 1d6 + disease) **Speed** 40 **Morale** 8 **XP** 35 **Speech** Obscenity-laced bleating. Gaffe, basic Woldish (1-in-4 is fluent)

Disease: Anyone who comes into close contact with a crookhorn (including being bitten or butted by one) must **Save Versus Doom** or be afflicted by a nasty infection (see *Crookhorn Diseases*).

CROOKHORN DISEASES

1 Eye leprosy. In the first week, one eye clouds over. In the second week, it blackens, now completely blind. After three weeks, it turns to ooze.

2 Goat-rabies. The dreaded “goat-froth”. Victims lose 1 point of Wisdom or Intelligence (at random) each day. If either score is reduced to 2, the victim starts frothing at the mouth and becomes violently frenzied.

3 Mange. Infuriatingly itchy parasites which burrow under the skin, causing hair to drop out.

4 Pubic lice. A highly embarrassing infestation of horrid, itchy crabs. (It’s better not to ask how a crookhorn’s bite can transmit crabs.)

Redcap; Medium Fairy — Sentient — Chaotic

Level 2 AC 14 HP 2d8 (9) Saves D12 R13 H14 B15 S16 **Attacks** 2 cudgels (+1, 1d4 + knock-out) or nursery rhyme (sleep) **Speed** 30 **Morale** 9 **XP** 35 **Speech** Leering and tittering. Woldish, Sylvan, basic High Elfish

Cold iron: As fairies, redcaps suffer 1 extra point of damage when hit with cold iron weapons. **Knock-out:** Redcaps never fight to kill, but only to knock their foes unconscious. A blow that would reduce the target to 0 HP instead renders it unconscious for 6 Turns, remaining at 1 HP. **Nursery rhymes (once a day):** A group of 4 or more redcaps can chant a taunting nursery rhyme that causes 1d6 mortals within 50’ to fall into an enchanted sleep for 6 Turns (**Save Versus Spell** to resist). **Robbery:** Unconscious victims will be robbed of their possessions (save silver) and sometimes outerwear. **Red hats:** All redcaps wear a bright red hat of one kind of another.

Mutant Cockerel; Small — Animal — Neutral

Level 1 AC 11 HP 2 Saves D12 R13 H14 B15 S16 **Att** 2 beaks (+0, 1d2) or breath (retching) **Speed** 20 **Fly** 40 **Morale** 6 **XP** 15

Breath (thrice a day): A foul-smelling cloud. Living creatures within 10’ must **Save Versus Blast** or spend the next Round retching (unable to move or act).

Soldier — Sentient — Any Alignment

Level 1 AC 15 HP 1d8 (4) Saves D12 R13 H14 B15 S16 **Att** Weapon (+1) **Speed** 20 **Morale** 7 **XP** 10

Enc 2d6 **Gear:** Chainmail + shield. Longsword (1d8). Shortbow + 20 arrows (1d6).



Scale: 1 square = 5'.

S: Secret door (Area 7 to 13).

Exploring: Use the procedure for *Dungeons* (DPB) as characters explore the site.

Random Happenings

Every Turn PCs explore the site, there is a 1-in-6 chance of a random happening. If the chance comes up, roll 1d6 for one of the events below.

- 1d4 **stirges** (DMB) from Area 10 fluttering around looking for prey.
- A **crookhorn** (DMB) from Area 5 drunkenly staggering around, shouting "grub's up Grobnott!"
- 1d3 **redcaps** (DMB) creep about the ruins, seeking to taunt and torment mortals.
- A gust of freezing wind whips around.
- A patch of wall freezes over. On it, icy High Elf script reads "Eternal shall he rot."
- Light sources flicker and turn pale blue for 1 Turn.

